ALMA

Juego de guerra y cartas
para 2 o más jugadores

ALMA es un juego de estrategia y búsqueda, en el cual se enfrentan 2 bandos conformados por diferentes personajes. Debes de esquivar a los enemigos y escapar lo antes posible.

LO NECESARIO PARA JUGAR:

- Instructivo
- Dos dados de 6 caras (1 para cada jugador)
- Un dado de 4 caras
- 2 mazos de naipes
- Miniaturas
- Mapa (opcional)

owop.te.vigila@gmail.com

En la oscuridad se esconde algo primordial, un ser hambriento de información. Es el causante de los mitos y leyendas del pasado y el presente. Busca entretener. Para ello, recoge a los personajes más interesantes para enfrentarlos en un duelo. No siempre termina bien.

- Bummcyñ Yf Kynwuxjm

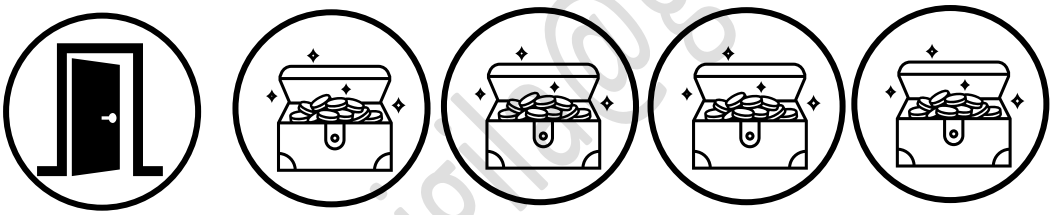
EL JUEGO

Cada jugador controla a un grupo de personajes (creados o adaptados) y se enfrentan en duelo a muerte. El grupo que consiga encontrar la puerta de salida primero y logre que todas sus miniaturas escapen antes de que su tiempo se acabe gana.

COMO JUGAR

Preparación del juego:

En una mesa rectangular de 120 cm por 180 cm, reparte aleatoriamente, boca abajo, los siguientes círculos:



Cada jugador coge su mazo de naipes y sus dados, establece un grupo de 7 personajes por jugador y prepárate para la batalla.

owop.tevigl@gmail.com

Juego:

Cada jugador cuenta con un total de 10 minutos para encontrar la puerta y escapar.

Al principio del primer turno sacas tantas cartas como personajes tengas, puedes sacar hasta 7 cartas y tenerlas en tu mano.

Durante cada turno solo puedes activar un personaje, a menos que uses Movimiento Coordinado. Cada turno siguiente sacas 1 carta del mazo. (Puedes acumular cartas si así deseas)

Los personajes pueden hacer un total de 5 acciones diferentes: **Escuchar, Moverse, Usar Carta, Cargar, Huir y Formar / Deshacer Unidad**. (Solo puedes usar una acción por activación, a menos que uses escuchar o Movimiento Coordinado).

Al buscar la puerta te puedes encontrar con cofres que te permitirán coger 1D4 de cartas adicionales del mazo.

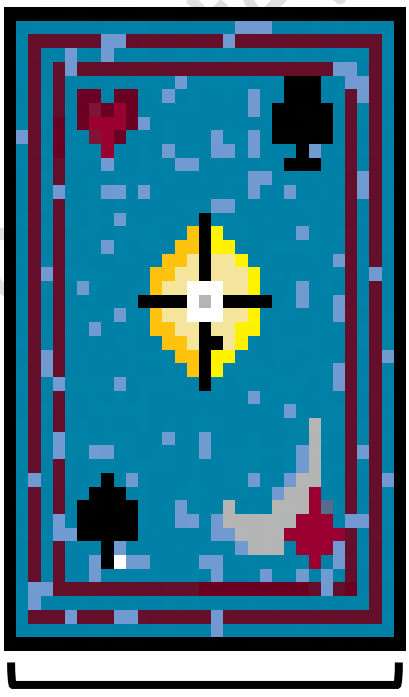
Todas las cartas usadas van a una pila de descarte, se barajea después de 10 turnos.

En un Movimiento Coordinado usas solo las cartas que tienes en mano. Si no tienes suficientes cartas para resolver tus acciones, tu miniatura o unidad queda eliminada.

Cada 3 turnos ganas 1 Movimiento Coordinado.

Por 1 Movimiento Coordinado puedes lanzar 1D4 para acciones adicionales en un mismo turno.

Este juego usa el ancho de las cartas como sistema de medida, aquí se muestra su equivalente a centímetros:



5.3 cm

carlos.vigila@gmail.com

PERSONALIZACIÓN Y CREACIÓN DE TROPAS

Los personajes se crean de la siguiente forma:

Humanos	♣	♠	♦	♥
Vida: 6	Correr:	Escopeta:	A cubierto:	Botiquín:
Movimiento:	se mueve 4 cartas	3 de daño, si está a 1 carta de distancia hace 5 de daño	Se mueve 2 cartas y menos 1D6 al daño recibido.	Cura 4 puntos de vida.

Todos se crean a partir de una comparativa entre el personaje deseado y un ser humano promedio.

Al momento de jugar es recomendable dar al rival la cartilla con las habilidades de tus personajes, así solo tienes que aprenderte lo que hacen los tuyos. Tambien puedes hacer una sola cartilla para diferentes personajes con un perfil parecido.

(Los personajes son representados en el campo de batalla como muñecos de 4.5cm de alto aproximadamente, comúnmente llamados miniaturas. Hay muchos de ellos en https://cults3d.com/)

Plantilla de creación de personaje

nombre	♣	♠	♦	♥
Vida: x	xxx	xxx	xxx	xxx
Movimiento: x cartas	xxx	xxx	xxx	xxx

owop.te.vigia@gmail.com

UNIR Y SEPARAR UNIDADES

A veces necesitas reunir en una sola escuadra a un grupo de individuos para poder comandarlos mejor.

Para reunir a una unidad: Elige a una miniatura, esa será la miniatura líder de tu unidad, solo se pueden reunir miniaturas que estén a 1 carta a la redonda de tu miniatura líder. Luego de ver cuantas miniaturas se pueden unir a tu unidad, Mueves a todas las miniaturas involucradas tocándose las peanas. (Tip: Puedes establecer la unidad al principio de tu partida, reunir a todos los chicos puede llevarte muchas activaciones)

> Los edificios te permiten esconder a las miniaturas, cualquier miniatura que no esté en el campo de visión de una miniatura amiga no se le puede atacar a menos de que hagas una tirada de "escucha". Si superas la tirada, dependiendo de su distancia, puedes atacarla.

Para separar una unidad gastas 1 acción. Todas las miniaturas de la unidad se separan 2 cartas del resto de la unidad.

ACCIONES DE LA UNIDAD

Debido a su coordinación, las unidades se comportan como una sola miniatura a favor de reglas. La diferencia entre una unidad y una miniatura está en la cantidad de habilidades que puede realizar y su movimiento.

La unidad solo se puede mover tanto como la miniatura más lenta. Obviamente no van a dejar a nadie atrás, por más miedos que tenga.

Aumenta la cantidad de daño en 1 por cada miniatura. Todos atacan a la vez por más lejos que estén, son una familia. Aunque a veces a alguien se le puede ocurrir una idea mejor que simplemente golpear. **Puedes elegir activar la habilidad de cada miniatura en vez de lo mencionado anteriormente.**

Al momento de recibir daño, se **elige a uno de los personajes de la unidad** para recibir el daño, en caso de que el daño exceda la cantidad de vida de dicho personaje el mismo se elimina y se transfiere el excedente a otro de tu elección.

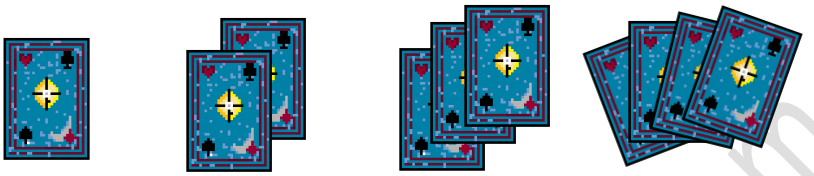
En combate a distancia si una de las miniaturas entra en rango de ataque o es escuchada, toda la unidad es atacada.

avionte.vigia@gmail.com

ESCUCHAR

1D4 determina el rango al que puedes escuchar a una miniatura enemiga. El éxito de escucha aumenta inversamente proporcional a la distancia entre las miniaturas. La cantidad de cartas que saque en el dado indicará la distancia a la que escuchas.

Nivel de éxito:



1	2	3	4
5..3 cm De rango	10.6 cm De rango	15.9 cm De rango	21.2 cm De rango

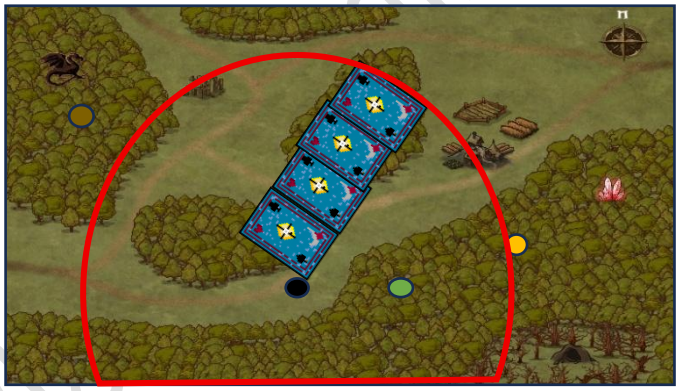
Rango de escucha

Miniatura escuchable

Miniatura escuchable con un 4

Miniatura no escuchable

Miniatura propia



Escuchar al enemigo te da 2 acciones extra. Si fallas la acción cuenta como resuelta.

USAR CARTA

Hay 3 formas de usar una carta: Combatir, Activar un efecto y Negar un efecto.

Combatir

Elegir un número del D6 y compararlo con el dado del enemigo, el número mayor saca la carta de ataque de su mano y la suma al dado. El número menor hace lo mismo en sucesión.

Solo puedes combatir si estas en contacto con tu objetivo.

Aquel cuyo número sumado sea mayor, usa el efecto de su propia carta. Si el resultado es un empate ambas cartas se cancelan.

Activar un efecto

En tu turno, al momento de activar a tu personaje: Elije una de tus cartas en mano y úsala para realizar un efecto de tu cartilla de personaje. El efecto que se activa debe ser del mismo símbolo que el de tu carta.

Negar un efecto

En el turno de tu rival: Si uno de tus personajes puede ver al personaje que va activar un efecto, puedes forzar un enfrentamiento de cartas para evitar que active su efecto. Dile a tu rival que quieres negar un efecto, luego de que el rival decida si quiere proceder con la activación o no, saca una carta de tu propia mano. Si la carta que sacaste es mayor a la del rival, anulas el efecto de su carta y ambas cartas se van a la fila de descarte.

(Si la carta es igual, prevalece la carta que se va a activar)

Parry

[El Parry es una acción especial que sirve para reflejar el ataque recibido, no cuenta como una acción de turno.]

Inmediatamente después de sufrir los efectos de una habilidad especial enemiga, si tienes una carta del mismo símbolo y número mayor al de tu rival, puedes regresar el ataque recibido anulando todo el daño que hubieras recibido.

(Se puede hacer parry del parry hasta que alguno de los jugadores no quiera seguir)

OTRAS ACCIONES

Aparte de las acciones que se pueden usar con las cartas, aquí hay algunas que te pueden ayudar con tus estrategias.

Carga

La carga se puede usar para acercarse a un enemigo. Para usarla debes declarar una acción de carga, consiste en lanzar 1D4 y sumarlo al movimiento de tu miniatura o unidad.

Luego de determinar el movimiento de la carga, se procede a actuar de la misma manera que en un combate. Al terminar la carga, la miniatura enemiga queda en combate si no recibe impacto. Si recibe impacto retrocede 1 pulgada. Si el efecto de la carta usada acaba con los puntos de vida de la miniatura enemiga, la miniatura se elimina del juego.

Huida

Debes sacar 1D6 mayor al número de enemigos a 5 cm de distancia, durante todo el trayecto de tu miniatura. Si el valor del dado es menor, no puedes huir.

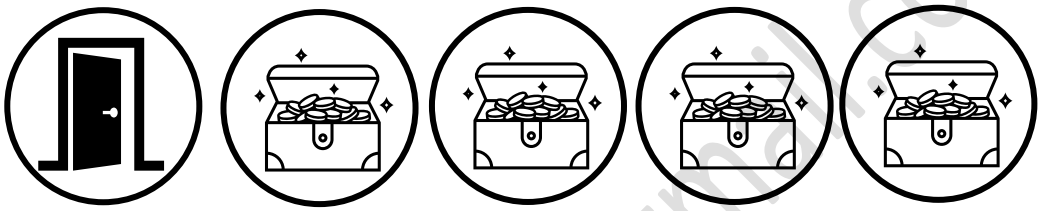
owo.te.vigila@gmail.com

¡¡COMO GANAR!!

SISTEMA DE BÚSQUEDA DE PUERTAS

Ahora, lo más importante en este juego, las puertas. Para ganar debes escapar de la batalla, y para ello tienes que encontrar la puerta. Habrá una serie de círculos misteriosos en el campo de batalla: varios cofres y una puerta. Cada vez que una miniatura se acerque a uno de estos tokens, el circulo se voltea y revela si es un cofre o una puerta.

Los cofres sirven para añadir 1D4 cartas adicionales a tu mano.



Gana quien escape primero, gana quien más miniaturas logre meter por la puerta, ¡¡GANA QUIEN MÁS SE DIVIERTA!!

~~*Ya me cansé de transmitir este mensaje, ¿puedes apagar la grabadora? Bip*~~.

owop.te.vigila@gmail.com

SISTEMA DE IA DE GIGANTES

Cuando los personajes sean poseídos por la miseria, su comportamiento será errático, cambiando completamente. Empezarán a atacar a sus antiguos compañeros culpándolos de sus desgracias.

Al inicio de la partida todos los personajes inician en el centro del mapa, avanzando 1 D20 en dirección a su "hogar".

En los siguientes turnos los personajes tendrán el siguiente comportamiento moviéndose siempre 1 D6 por turno:

- Rojo:
  - Perseguirá a los personajes jugadores.
- Naranja:
  - Va hacia la segunda casilla más cercana en dirección del personaje jugador más cercano.
- Amarillo:
  - Hace círculos alrededor del edificio más cercano en dirección , si un personaje se acerca a menos de 3 casillas; si se acerca a menos de 2 casillas de un personaje jugador, lo persigue.
- Verde:
  - Persigue a un personaje jugador hasta estar a 5 casillas, luego va directamente hacia su hogar.
- Azul:
  - Va desde su hogar al hogar rojo, si está a 3 casillas de distancia de un personaje jugador ataca.
- Morado:
  - Sigue a un personaje aleatorio (1 D6) si sale 6 sigue al personaje jugador más cercano.

owop.te.vigila@gmail.com